



Game Design Document

# SOMNUS:

donde los secretos no duermen.



[GitHub](#)  
[Miro](#)

Miembros del equipo:

- Sofia Maldonado
- Paula Alvarez Martín
- Andrea Barrera Ruiz
- Ana París Andrés

# 1. Sinopsis

"Somnus" es un juego de aventura y misterio ambientado en la ciudad ficticia de Lemnos, donde los jugadores encarnan a Somnia, una adolescente que busca descifrar el misterio detrás de la desaparición de su amiga Helena. A medida que avanzan en el juego, se encuentran con pistas que van destapando el caso, insinuando la posible intervención de Somnia. La trama se desarrolla en un ambiente lleno de suspense, explorando la compleja relación entre Somnia y Helena y los secretos de Lemnos.

# 2. Propuesta de juego (Pitch Doc.)

## 1. Concepto general.

"Somnus" es una experiencia de aventura y misterio que sumerge a los jugadores en la desaparición de la chica popular de la pequeña ciudad de Lemnos, Helena. Los jugadores asumen el papel de Somnia, la amiga de la infancia de Helena, quien está decidida a resolver el enigma detrás de su desaparición. Conforme avanzan, los jugadores descubren pistas que sugieren que Somnia podría estar implicada en el crimen. La narrativa se desarrolla en un ambiente de suspense y revelaciones, mientras los jugadores exploran la complejidad de la relación entre Somnia y Helena, así como los secretos de la pequeña ciudad de Lemnos.

## 2. Género.

"Somnus" es un videojuego de misterio y aventura, que fusiona elementos de juegos de aventura con narrativas de thriller y misterio.

## 3. Gameplay.

Durante el juego, los jugadores tendrán la oportunidad de explorar diversos escenarios en la pequeña ciudad de Lemnos, interactuar con una variedad de personajes y recopilar pistas clave mientras investigan la desaparición de Helena. Podrán examinar objetos y entornos en busca de pistas, conversar con los habitantes del pueblo para obtener información relevante, resolver puzzles y desafíos para avanzar en la historia, y tomar decisiones que influirán en el desarrollo del juego y en el desenlace final del misterio.

#### **4. Características.**

- Narrativa Inmersiva y Ramificada: La historia presenta giros inesperados y una trama no lineal que mantiene a los jugadores involucrados de principio a fin.
- Jugabilidad Interactiva y Extendida: Libertad para explorar Lemnos, interactuar con sus habitantes, y desiciones que afectan el desarrollo del juego y sus múltiples finales.
- Estilo Artístico y Sonido: Combinación de gráficos detallados y pixel art, con una banda sonora original que realza la atmósfera del juego.
- Desarrollo de Personajes Profundo y Psicológico: Cada personaje tiene motivaciones detalladas y secretos que enriquecen la historia y mantienen al jugador en constante duda sobre la verdad.
- Finales Múltiples y Rejugabilidad: El juego ofrece varios desenlaces, dependiendo de las elecciones del jugador, fomentando múltiples recorridos a través del juego.

#### **5. Situación.**

La pequeña ciudad de Lemnos, el escenario principal de "Somnus", se destaca por su atmósfera única y sus habitantes. Lemnos evoca un encanto nostálgico. Sin embargo, detrás de la fachada aparentemente idílica, los habitantes ocultan secretos oscuros y motivaciones ocultas, lo que añade una capa adicional de intriga al mundo del juego. Cada personaje está hábilmente diseñado para agregar profundidad y complejidad al entorno.

#### **6. Historia.**

En la tranquila ciudad de Lemnos, la desaparición misteriosa de Helena, la chica popular del instituto, desata un torbellino de eventos. Somnia, su ex mejor amiga y una adolescente introspectiva, es impulsada a enfrentar su oscuro pasado y la complicada relación que tenía con Helena. Con la ayuda de Somnus, su alter ego, Somnia se adentra en un mundo lleno de secretos, intrigas y traiciones. Cada descubrimiento y encuentro con personajes clave como el carismático Troy, novio de Helena y principal sospechoso, revela pistas cruciales y pone a prueba las lealtades, mientras desentierra oscuros secretos que han permanecido ocultos bajo la fachada tranquila de Lemnos.

## **7. Público Objetivo y Plataformas.**

- Demografía: "Somnus" apela a adolescentes y adultos jóvenes interesados en misterios complejos y aventuras narrativas, así como a entusiastas del pixelart.
- Plataforma: Disponible exclusivamente para PC.

## **8. Dinámica del Juego.**

Los jugadores pueden examinar entornos, resolver desafíos lógicos, y tomar decisiones críticas que influencian la narrativa y el resultado del juego.

## **9. Competencia y Posicionamiento.**

"Somnus" se sitúa en un mercado competitivo dentro del nicho de juegos que combinan narrativas profundas y estilos artísticos únicos. Compitiendo directamente con títulos establecidos como "Life is Strange" y "Oxenfree", "Somnus" se distingue por su narrativa envolvente y decisiones significativas que impactan profundamente el desarrollo de la historia, ofreciendo una experiencia inmersiva que resalta en su género.

# **3. Concepto**

## **1. Ambiente y Diseño Visual.**

Estética y Diseño: El juego utiliza tonos claros y pasteles en un estilo de pixel art para contrastar la atmósfera dulce con el oscuro misterio central. Además, se inspira en la arquitectura griega, dado que el juego mismo se basa en la mitología griega. Por último, la decoración incluye elementos delicados que ocultan pistas y añaden profundidad a la trama.

## **2. Narrativa y Personajes.**

"Somnus" se sumerge en la compleja relación entre Somnia y su amiga desaparecida, Helena, explorando temas de amistad, traición y los secretos oscuros de la apacible ciudad de Lemnos. Los personajes están diseñados con detalles y profundidad psicológica, lo que permite a los jugadores involucrarse emocionalmente y dudar constantemente de lo que saben sobre los personajes y los eventos del juego.

### **3. Análisis competitivo.**

"Somnus" se distingue en el mercado de videojuegos de misterio y aventura por su trama envolvente con giros inesperados que mantienen a los jugadores intrigados. Su diseño visual único, que combina pixel art con una paleta de colores pastel, ofrece un contraste visual que atrae tanto a jugadores nuevos como a los nostálgicos. Las mecánicas de juego, que incluyen exploración, recolección de pistas, resolución de puzzles y decisiones narrativas impactantes, enriquecen la experiencia de juego y fomentan la rejugabilidad. Estos elementos aseguran que "Somnus" ofrece una propuesta competitiva y atractiva en su género.

### **4. Análisis de riesgo.**

- Fortalezas :

Su particular estética en contraste con una historia macabra u oscura son un pilar fundamental en "Somnus". Las mecánicas del juego, como se ha dicho, son un factor fundamental en las fortalezas del videojuego. "Somnus" puede ser un juego inquietante que atraiga a una amplia gama de jugadores también por sus múltiples finales que tornan hacia el terror psicológico.

- Debilidades:

La existencia de muchos juegos de misterio, entre ellos, algunos muy populares como "Profesor Layton" dificultan que un juego como "Somnus" pueda destacar en el mercado, ya que al ser también un proyecto independiente se enfrenta a mayores limitaciones en el terreno económico.

Otro factor que se debe tener en cuenta es que la estética de "Somnus" se articula tanto debilidad como fortaleza. Una estética pastel de este tipo puede ser asociada por diversos sectores de la población como algo exclusivamente dirigido al público femenino.

- Oportunidades:

El mercado de juegos independientes sigue creciendo, con plataformas como Steam y GOG ofreciendo oportunidades de distribución a pequeños creadores. La comunidad de jugadores independientes continúa creciendo, por lo que este modelo de juegos cada vez con más frecuencia en el mercado.

- Amenazas:

Existe una competencia constante en el mercado de los videojuegos que dificultará que un juego como "Somnus" pudiese mantenerse en tendencia entre los jugadores; además, si tenemos en cuenta cuan de inestables son las tendencias actuales podemos deducir que un juego de este tipo necesitaría de una estrategia de marketing sólida y los recursos adecuados para destacar entre tantos.

## 5. Resumen.

"Somnus" es un videojuego de género de aventura y misterio reminiscente de los años 90-2000 a través de una estética de pixel art que evoca nostalgia y captura un público diverso. Este juego se distingue no solo por su diseño visual y sonoro, sino también por una trama narrativa no lineal. "Somnus" ofrece una experiencia inmersiva, animando a los jugadores a resolver misterios y relaciones complejas dentro de un entorno cuidadosamente construido. La narrativa invita a la reflexión continua y asegura que las decisiones del jugador sean cruciales para el desenlace del misterio de la desaparición de Helena.

# 4. Diseño de juego (GDD – Game Design Doc)

## 1. Personal de equipo.

### Sofia Maldonado:

- *Rol:* Directora artística, Diseñadora principal de nivel
- *Responsabilidades adicionales:* Investigación, Logística, Programación, Storyboards, Guionista jefe

### Paula Alvarez Martín:

- *Rol:* Compositora de Banda Sonora, Diseñadora de Fondos
- *Responsabilidades adicionales:* Efectos de sonido, Artista adicional, Programación, Storyboards, Guionista

### Andrea Barrera Ruiz

- *Rol:* Diseñadora de Personajes
- *Responsabilidades adicionales:* Artista adicional, Programadora adicional, Storyboards, Guionista

### Ana París Andrés

- *Rol:* Diseñadora Jefe, Jefa de Tecnología
- *Responsabilidades adicionales:* Artista adicional, Investigación, Logística, Storyboards, Guionista

## **2. Resumen ejecutivo.**

### *1. Concepto general:*

"Somnus" es un juego en 2D de aventura y misterio que coloca al jugador en el rol de Somnia, quien investiga la desaparición de su amiga Helena en la pequeña ciudad de Lemnos. El juego destaca por su narrativa intrigante que permite al jugador influir directamente en la historia a través de decisiones que llevan a múltiples finales.

### *2. Estilo visual y Técnico:*

El diseño utiliza pixel art en 2D para evocar una atmósfera nostálgica y misteriosa, desarrollado sobre el motor Unity2022.3.20f1 y Asperitev1.2.32.

### *3. Gameplay y Características:*

"Somnus" se centra en la exploración individual sin modos cooperativos o multijugador en su versión demo. Las innovaciones del gameplay incluyen decisiones morales que afectan el desarrollo de la trama y los personajes, NPCs con respuestas adaptativas que mejoran la inmersión, y un sistema de pistas y diálogos que varían según las elecciones del jugador, enriqueciendo la experiencia y el valor de rejugabilidad.

### *4. Alcance y Plataformas del Proyecto:*

El juego propone varias ubicaciones dentro de Lemnos, con misiones que llevan al jugador a resolver puzzles y descubrir secretos cruciales para avanzar en la trama. Diseñado inicialmente para PC, hay planes de expansión a otras plataformas basados en el éxito de la versión demo.

### *5. Entornos Clave:*

- Instituto: Lugar primordial para la interacción de Somnia con otros personajes clave como Troy, proporcionando pistas esenciales a través de conversaciones.
- Biblioteca: Supervisada por Penélope, este entorno actúa como un centro de recursos cruciales para la investigación.
- Habitación de Somnia: Este espacio personal refleja los aspectos íntimos y emocionales de Somnia, ofreciendo una visión profunda de su carácter y sus motivaciones.
- Ayuntamiento de Lemnos: Funciona como un punto neurálgico para el descubrimiento de pistas importantes, donde los aspectos administrativos y los secretos del gobierno local se entrelazan con la historia principal.

## 6. Personajes Principales:



- Somnia (16 años): Protagonista introspectiva y compleja, marcada por la nostalgia y conflictos internos. De cabello negro y liso, Somnia tiene un obsesivo interés en su pasado con Helena y muestra una actitud a menudo anti-heroica. A pesar de querer ser como las otras chicas, se siente diferente y tiene sentimientos hacia Troy, el novio de Helena.



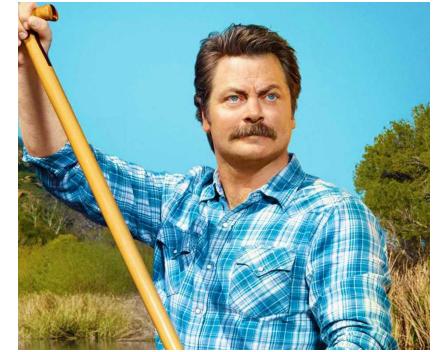
- Helena (16 años): Ex-amiga popular y la víctima cuya desaparición desencadena la trama. Conocida por su cabello rubio largo y su amor por el centro de atención, Helena tiene una relación complicada con Somnia, incluyendo una amistad rota y tensiones que llevaron a su desaparición, lo que la convierte en el misterio central del juego.



- Troy (17 años): Carismático y principal sospechoso en la desaparición de Helena. Conocido como el "golden boy" del instituto, Troy puede ser encantador o distante, generando incertidumbre sobre sus verdaderas intenciones. Tiene cabello marrón claro y se sugiere que puede ser Géminis.



- Penélope (35 años): Bibliotecaria sabia y apoyo clave en la investigación de Somnia. Tranquila y amante de los gatos, Penélope comparte historias de su pareja, que es militar, mientras proporciona respuestas esenciales para resolver el misterio.



- Dueño de la Bodega (60): Figura paternal y conocedor de todos en el pueblo. Observador y siempre dispuesto a ayudar. Vio a Helena el día que desapareció. Aunque está casado desde hace 40 años, su verdadero amor son su trabajo y las cervezas. Tiene el cabello y bigote blanco, destacando su aspecto sabio y experimentado.



- Somnus (ente): Alter ego de Somnia, representado como un ente con forma de un conejo de peluche. Actúa como la voz guía en la cabeza de Somnia, influenciando sus decisiones y reflejando sus conflictos internos, lo que añade profundidad y misterio al desarrollo de la trama.

## 7. NPC y Ambientes:

Todos los personajes, excepto Somnia, son NPCs. Estos NPCs son fundamentales para el desarrollo de la trama, ofreciendo interacciones que avanzan la narrativa y añaden complejidad al ambiente del juego.

### 3. Controles de Juego.

1. Movimiento: Utiliza las flechas izquierda y derecha para desplazarse horizontalmente.
2. Interacción: Clic con el botón izquierdo del ratón para interactuar con objetos y personajes.

#### 3. Inventario y Menús:

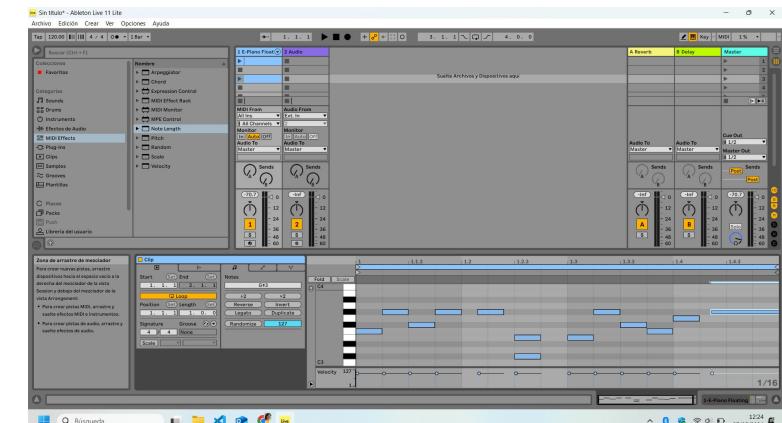
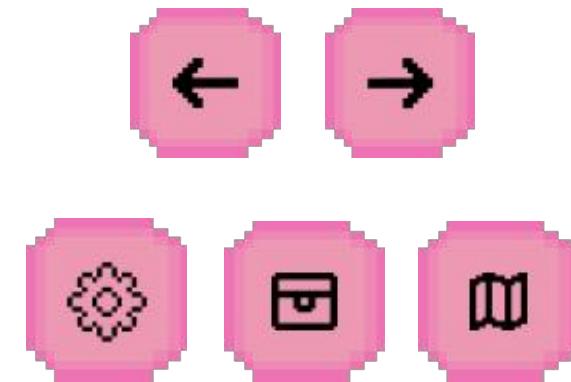
- Acceso al inventario y manipulación de objetos a través de clics.
- Salida de menús usando el botón "X" o la tecla 'ESC' para cerrar el juego.

#### 4. Funcionalidades de la Interfaz:

- Mapa Interactivo: Accesible mediante clic, muestra un mapa del mundo del juego.
- Interfaz de Inventario: Almacena y permite gestionar los objetos recolectados.

#### 5. Audio y Música:

- Efectos de Sonido (SFX): Incluye sonidos de interacción, transiciones y feedback auditivo para mejorar la inmersión.
- Música de Fondo (BGM): Temas musicales específicos para cada escenario, compuestos para reflejar el ambiente del juego. La banda sonora está inspirada en el género lofi (low fidelity, «baja fidelidad») que consiste en una perspectiva de producción musical en la que se predomina la baja fidelidad de grabación. Esto se realiza como decisión estética, buscando ese sonido analógico y nostálgico que acompaña a la estética pixel art.



## 6. Interfaz Visual y Navegación:

- Cámara: Vista ortográfica estática que facilita la exploración y la interacción.
- Menús del Juego:
- Menús intuitivos con acceso a ajustes, opciones de juego y ayuda.
- Funciones como iniciar una nueva partida, ajustar el volumen y salir del juego.

## 7. Otras Funcionalidades:

- Ambientes Sonoros: Sonidos ambientales que crean la atmósfera del entorno del juego.
- Mapa del Juego: Muestra las ubicaciones desbloqueables y ayuda en la navegación.
- Ayuda y Tutoriales: Guías detalladas sobre cómo interactuar con el juego y gestionar el inventario.



Vista en juego



Ajustes



¿Como jugar?



Mapa



Cofre

#### **4. Inteligencia Artificial y NPC.**

Los NPCs en el juego solo interactúan cuando se hace clic sobre ellos, sin importar su proximidad o las acciones del jugador en su entorno. Al hacer clic, los NPCs cambian de un estado neutral a uno interactivo, permitiendo la comunicación y la acción dentro del juego.

#### **5. Descripción Detallada de Misión/Nivel.**

*Nivel 1 - Sinopsis y Objetivos:*

- Contexto: Somnia investiga la desaparición de su amiga Helena, explorando lugares clave como su habitación, el instituto, la biblioteca y la plaza central.
- Objetivos del Jugador: Descubrir pistas en diversos entornos, hablar con personajes clave como Troy, y desbloquear áreas y secretos cruciales para avanzar en la trama.
- Ambiente y Desafíos: No hay enemigos tradicionales; los desafíos son principalmente sociales y puzzles ambientales.
- Desarrollo del Nivel: Inicia en la habitación de Somnia, continúa con interacciones significativas en el instituto y la biblioteca, y culmina con descubrimientos en la plaza central que preparan el escenario para el siguiente nivel.

#### **6. Huevos de Pascua.**

Incluye elementos ocultos como un modelo del Caballo de Troya en la plaza central, que proporciona pistas clave para el progreso en el juego. Se activan explorando áreas específicas como el ayuntamiento.

## 7. Referencias.

### 1. Juegos:

- Life is Strange (2015): Un videojuego episódico que explora la capacidad de toma de decisiones del jugador y sus consecuencias en un contexto narrativo profundo.
- Doki Doki Literature Club! (2017): Un videojuego que rompe la cuarta pared y juega con las expectativas del jugador, utilizándolas para crear una experiencia inquietante y memorables.



Life is Strange



Doki Doki Literature Club!

### 2. Películas:

- Mean Girls (2004): Esta comedia dramática explora las dinámicas de poder y rivalidad en un entorno escolar, elementos que pueden inspirar el desarrollo de personajes y conflictos.
- Memento (2000) y El Maquinista (2004): Ambas películas juegan con la percepción de la realidad y la psicología de sus personajes, lo que puede inspirar temas de confusión y descubrimiento en el juego.
- Fight Club (1999): Un filme que profundiza en la identidad y la lucha interna, útil para explorar conflictos internos de personajes.



Memento



El Maquinista



Fight Club

### 3. Libros:

- My Year of Rest and Relaxation (2018): Una novela que explora la desconexión de la sociedad y la búsqueda interna de paz, útil para temas de aislamiento y introspección en el desarrollo de personajes.



Mean Girls  
My Year of Rest and Relaxation



Scream Queens



Pretty Little Liars



Las brujas de San Fernando

### 4. Series de televisión:

- Pretty Little Liars (2010) y Twin Peaks (1990): Series que mezclan misterio y drama en pequeñas comunidades, ideales para inspirar el desarrollo de la trama y el ambiente en el juego.
- Scream Queens (2015) y Madoka Magica (2011): La primera combina humor y horror en un entorno universitario, mientras que la segunda explora temas oscuros y profundos en un contexto de magia y sacrificio, ambos útiles para desarrollar la atmósfera y la tensión narrativa.

### 5. Caso real:

- Las brujas de San Fernando (2000): Un caso de presunto culto y misterio que puede inspirar eventos y desarrollos en el juego, especialmente en la construcción de teorías conspirativas y misterios sin resolver.

## REFERENTES

"abeja reina"	amistad rota	amenaza	resolver casos (crímenes, misterios, sucisos)	"paranoia" / Am I the problem?	toma de decisiones
 Scream Queens (serie 2015)		 Scream Queens (serie 2015)	 Scream Queens (serie 2015)		
 Mean girls (película 2004)	 Mean girls (película 2004)	 Mean girls (película 2004)			
 Pretty Little Liars (serie 2010)	 Pretty Little Liars (serie 2010)	 Pretty Little Liars (serie 2010)	 Pretty Little Liars (serie 2010)		
	 Las Brujas de San Fernando (caso real 2000)				
 Twin Peaks (serie 1990)			 Twin Peaks (serie 1990)		
	 Life is Strange (videojuego 2015)			 Life is Strange (videojuego 2015)	
				 Doki Doki (videojuego 2017)	
		 Madoka Magica (serie 2011)	 Madoka Magica (serie 2011)		
		 Fight Club (película 1999)	 Fight Club (película 1999)	 Fight Club (película 1999)	
		 El maquinista (película 2004)	 El maquinista (película 2004)	 El maquinista (película 2004)	
			 Memento (película 2000)	 Memento (película 2000)	
	 My Year of Rest and Relaxation (2018)		 My Year of Rest and Relaxation (2018)	 My Year of Rest and Relaxation (2018)	miro

## 5. Plan de Producción del arte

### 1. Dialogos del juego:

- Intro:

Hoy se cumplen tres días desde la desaparición de Helena Lacedemonia, la chica más popular del instituto. Era de esperar que el lunes regresará para impulsar su campaña como reina del baile, pero nuestras últimas esperanzas han sido destrozadas. Su novio Troy fue el último que la vio el viernes pasado, los rumores ya están circulando por Lemnos y Troy, injustamente, se está convirtiendo en el foco de sospechas. Él no merece pasar por esto.

Helena era mi mejor amiga hasta hace dos años. Cuando decidió que era demasiado buena para continuar nuestra amistad que tenemos desde los siete... Desde entonces, se convirtió en el centro de todas las miradas, la abeja reina, y me abandonó. Se transformó en todo lo opuesto a lo que una vez admiré: superficial, obsesionada con su imagen, y francamente insoportable. Extraño a Helena desde hace dos años, pero ahora, solo quiero que vuelva.

Y ahora, voy a participar en una asamblea escolar para lamentar su ausencia. Incluso en su ausencia, parece que su sombra sigue acechando en cada rincón del instituto...

- Dialogo con Somnus:

Somnus: ¡Buenos días, Somnia!

Somnia: Buenos días, Somnus... ¿Has visto las noticias? Aún estoy en shock. Hasta hace un día no podía ni ver a Helena y ahora tengo que implicarme en su búsqueda. ¿Y Troy, qué hará? Todos sospechan de él...

Somnus: ¿Y tú qué crees, Somnia?

Somnia: ¿Yo? A él no le interesa en absoluto que Helena desaparezca, con todo el tema de sus padres y las acusaciones... es absurdo.

Somnus: ¿No crees que pudiese tener otros motivos? Algo íntimo...

Somnia: Ay, no sé. Quiero decir, Helena era odiosa, pero tanto como para matarla... no. ¡Ah! Me acuerdo de un collar que me regaló por mi cumpleaños hace 4 años. Tenía algo inscrito, unos números... momento dubitativo ¡Sí! Nuestro aniversario, o sea, el día en que nos conocimos, el primer día de clase.

(En este momento encuentra el colgante -antes o después de la "revelación")\*

Somnia: Somnus, no había caído, pero la fecha del colgante... es la de hoy.

## 2. Biblia De Arte.

- Referentes de pixel art y videojuegos:

- Bratz, juego gameboy  
(2002)



- Hyper Light Drifter (2016)



- Stardew Valley (2016)



- Garden story (2022)



- Animal Crossing  
(videojuego 2001-2020)



- A Space for The Unbound (2023)



- Celeste (2016)



- Sprout Valley(2016)



- Referentes musicales:



[El Profesor Layton y el Futuro Perdido](#)  
OST - 01 - El Profesor Layton

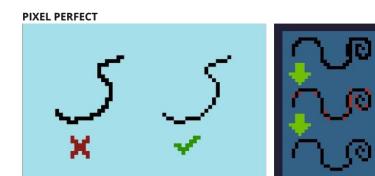
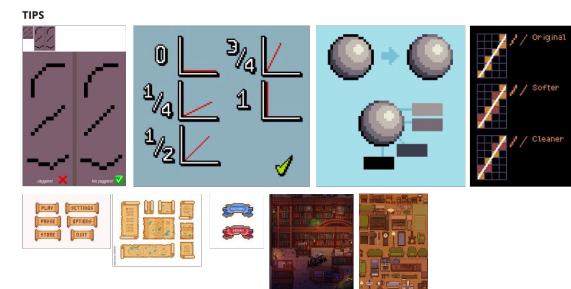
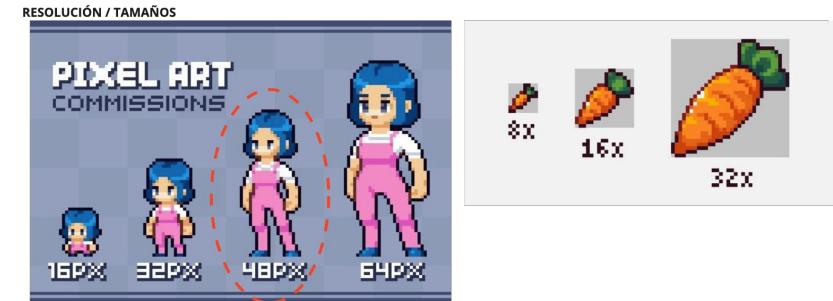
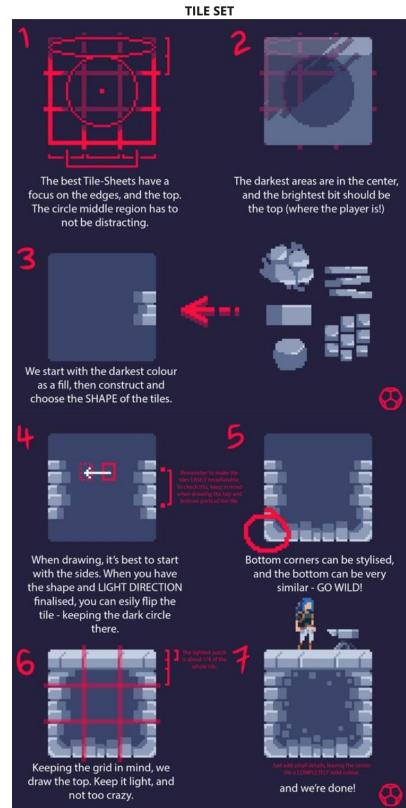


[Cianwood city theme with waves](#)



[Relaxing and Nostalgic Video](#)  
[Game Music Calms Your Mind for](#)  
[Study, Work , Sleep \( w/ Fire](#)  
[Ambience \)](#)

### • Guia Pixel art:

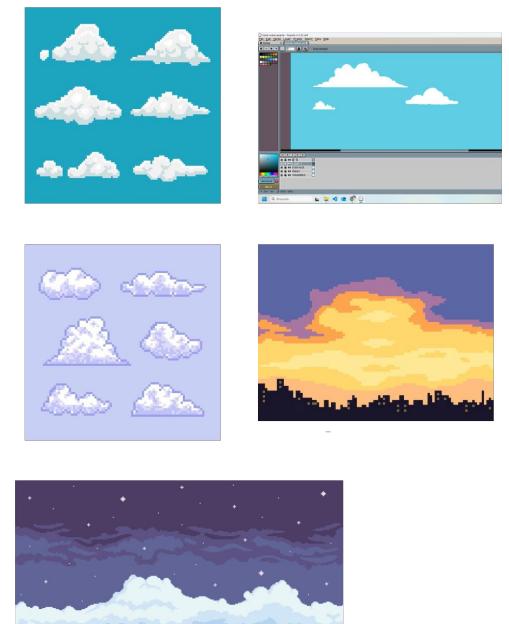


- Mapa de Lemnos e inspiraciones:

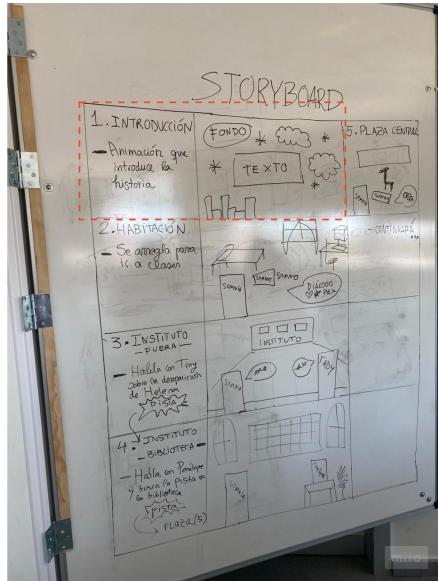
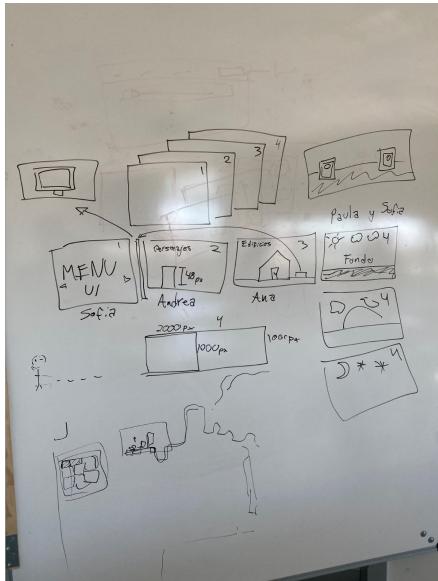


- Referencias fondos:

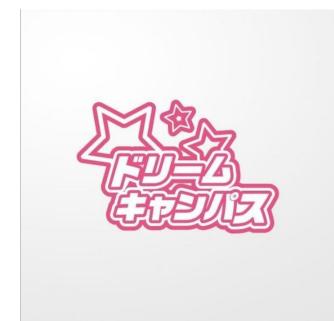
**BACKGROUND**



- Distribución de capas y Storyboard:



- Inspiración de logos:

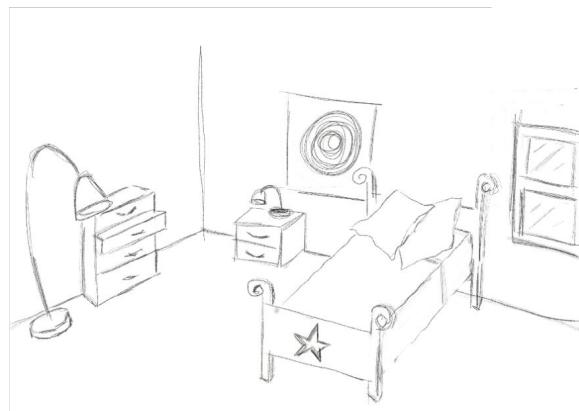
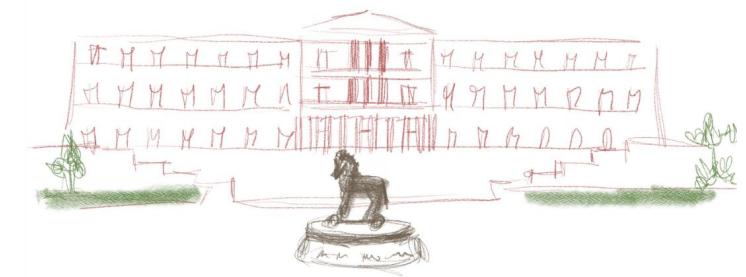
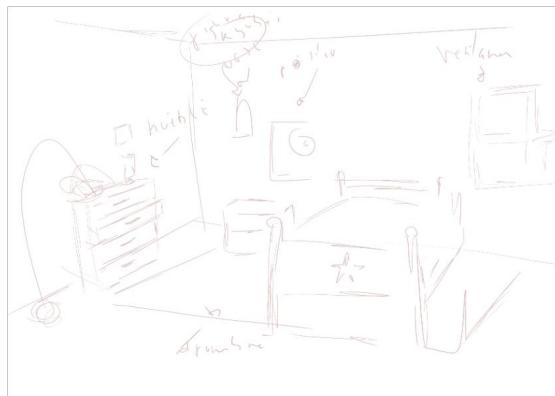


- Primeros bocetos:



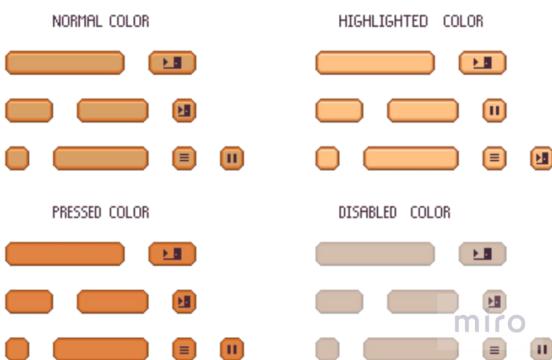
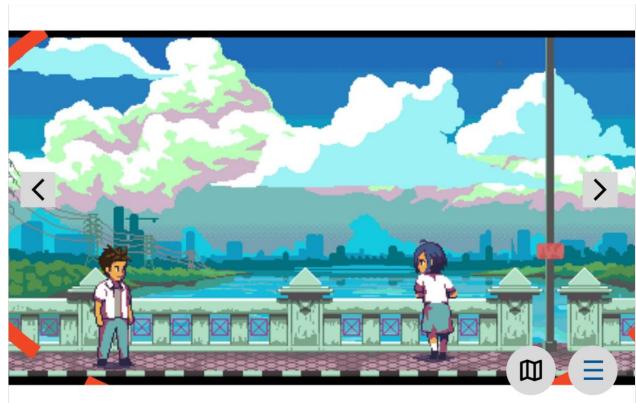
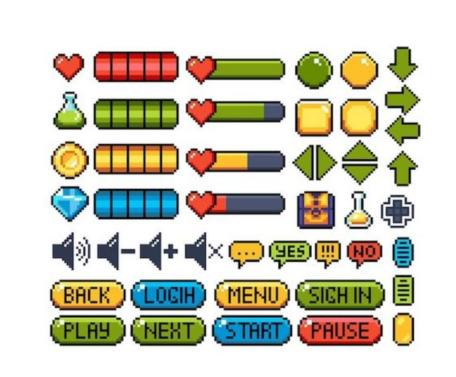
miro

- Primeros bocetos:



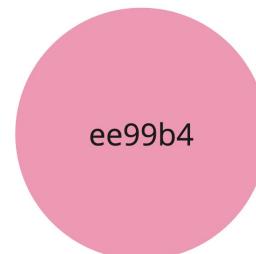
miro

- Referencias del menu:



- Paleta de colores del menu:

Normal Color



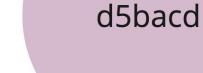
Highlighted Color



f6def6

c575a4

Pressed Color



Disabled Color

miro

- Tipografia:

Pixelify Sans

A Q

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V X Y Z

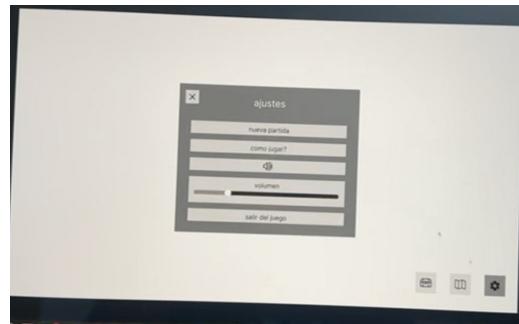
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

- Wireframe del menu:



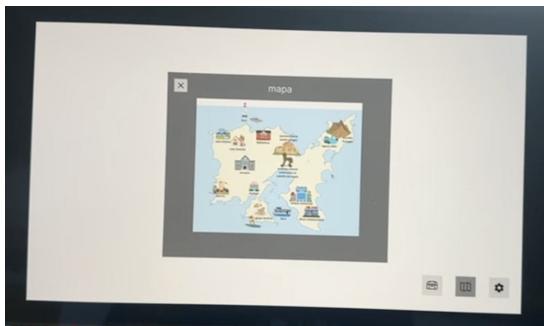
Vista en juego



Ajustes



¿Como jugar?

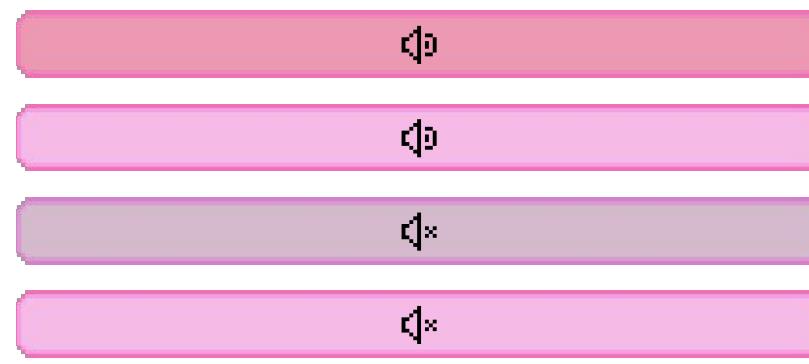
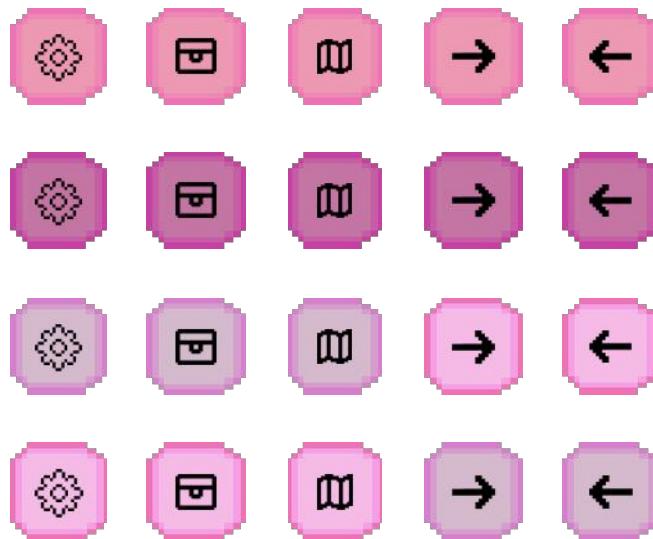


Mapa

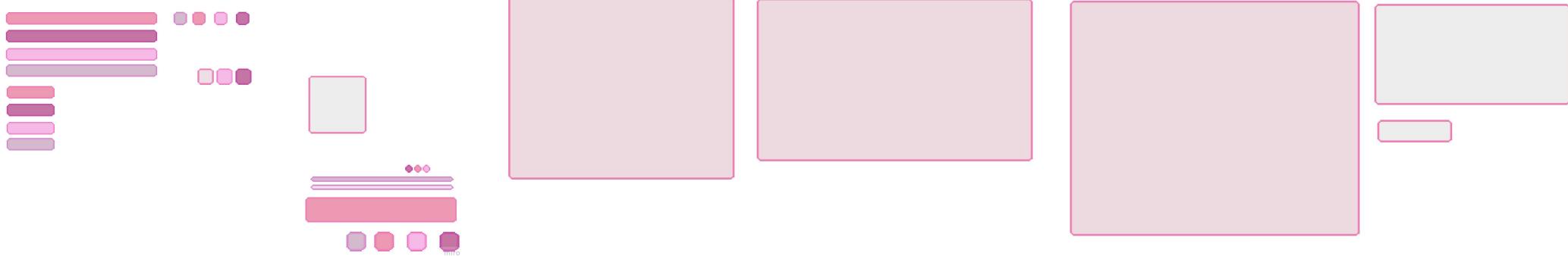


Cofre

- Botones/GUI:



- Otros assets:



- Paleta de colores:



me gustaría cambiarlos,  
hacerlos más pastel

paleta  
extraída del  
high school  
provisional



miro

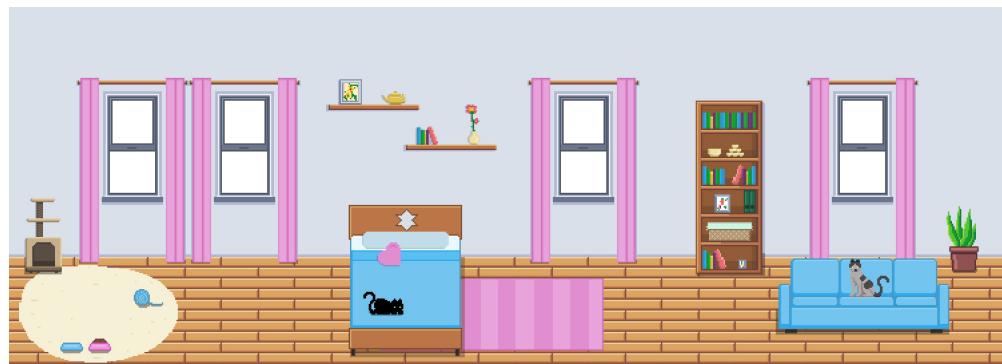
- Entornos:



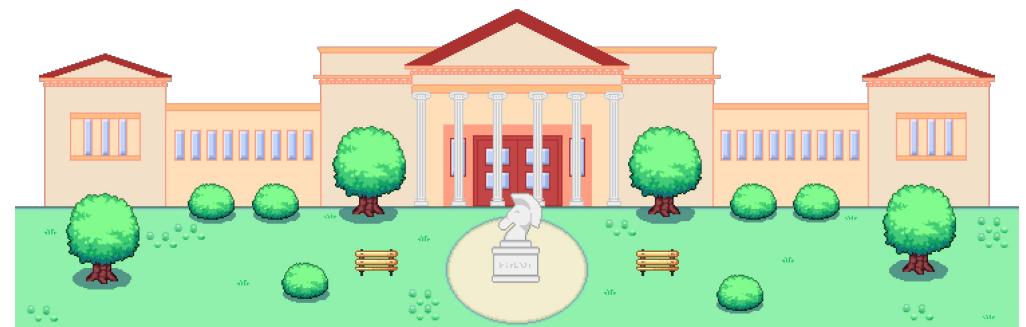
Instituto



Biblioteca



Habitacion Somnia



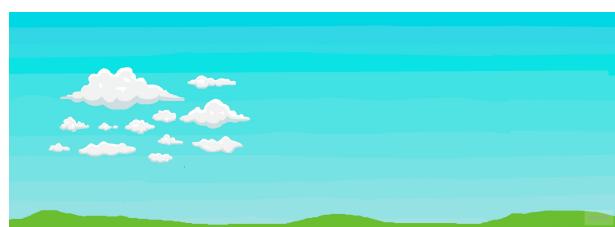
Ayuntamiento/Plaza central

- Fondos:



Dia

Atardecer



Noche



- Personajes:



Helena



Somnia



Penelope(Bibliotecaria)



Somnus



Troy



Dueño de la Bodega

- Mapa:



- Assets del mapa:



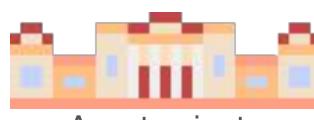
Biblioteca



Casa Somnia



Instituto



Ayuntamiento

• **Siguiente pantalla. Instituto:**

Troy: Ah... Hola, Somnia, no te había visto...

Somnia: ¡Troy! Te estaba buscando. ¿Cómo estás?

Troy: Bueno... ¿Has visto mi taquilla? Han escrito "muérete hijo de puta maltratador". También han abierto la de Helena. Lo han robado todo.

Somnia: ¿Crees que eso tiene algo que ver con su desaparición?

Troy: No lo sé... encontré unos papeles suyos por ahí... exámenes o apuntes viejos.

Somnia: Me pregunto si habrá algo más...

(momento búsqueda)\*

(se encuentra el diario)\*

Troy: La asamblea de estudiantes será en cinco minutos... será mejor que nos demos prisa.

Somnia: No quiero ir, demasiada gente y demasiado ruido...

Somnus: Conozco un sitio muy tranquilo... Helena y yo solíamos ir allí a escribir...

• **Siguiente pantalla. Biblioteca:**

(estamos en la biblioteca)\*

Penélope: Hola, Somnia. Cuánto tiempo... Hace mucho que no te veo...

Somnia: Ya... Helena y yo dejamos de venir hace tiempo... Qué loco lo que ha pasado.

Penélope: ¿Dejasteis? Helena venía todas las semanas...

Somnia: ...

Penélope: ¿No lo sabías? Hablábamos mucho de libros. El último que se llevó fue la "Ilíada".

Somnia: \*pensando\* ¿Desde cuándo le interesa a Helena la mitología?

Penélope: ¡Mira! Incluso tejió una funda para mis bolígrafos... De hecho, creo que se dejó un estuche.

(encuentran el bolígrafo)

Somnia: Gracias, Penélope. ¡Nos vemos pronto!

Penélope: Chao, Somnia... Esperemos que Helena vuelva pronto... Mis gatos Princesa Cupcake, Benito Benson y yo la extrañamos... ¿Irás luego al minuto de silencio en el ayuntamiento?

Somnia: Debería pasarme...

Siguiente pantalla. Ayuntamiento

Somnus: ¿Qué tal, Somnia? Parece que estamos descubriendo muchas cosas... ¿No es sospechoso?

Somnia: Quizá sean tan solo coincidencias...

Somnus: No existen las coincidencias. Ahora que está tranquilo deberíamos inspeccionar la plaza...

(encuentran el colgante dentro del caballo de Troya)\*

CONTINUARÁ...

- Pistas del juego:



Bolígrafo

Bufanda

Colgante

Libro

### 3. Texto de pistas:

- **Colgante:** Este colgante me lo regaló hace 4 años... Qué extraño... Hacía mucho que no lo veía...
- **Diario:** Parece ser el diario de Helena. No sabía que escribía... ¿Me pregunto sobre qué escribiría?
- **Bolígrafo:** Parece ser uno de los bolis de Helena. Lo guardaré por precaución...
- **Bufanda:** ¿Qué es esto? ¿Sangre...?